

 JEREMI K. OCHAB

Uniwersytet Jagielloński
jeremi.ochab@uj.edu.pl

TŁUMACZ RZECZY RANDALLA MUNROE: ZADANIA TŁUMACZA KSIĄŻKI OBJAŚNIAJĄCEJ ŚWIAT OBRAZAMI

Abstract

Randall Munroe's *Thing Explainer*: The Tasks in Translation of a Book which Explains the World with Images

This case study analyses the process of translation of a popular science (picture)book that originated from the Internet comic strip *xkcd*. It explores the obstacles resulting from the text-image interplay.

At the macroscale, while such institutions in Poland as the Book Institute or translator associations do develop standards and provide information on the book market and good (or actual) practices, they never explicitly mention comic books – the closest one can find is “illustrated books” or “others”. Additionally, popular science literature – uninteresting, one would say – is much less discussed than artistic translation (with due allowance for comic books and graphic novels) despite having a tradition of using words and images together. *Thing Explainer* does seem to use “other” translatory techniques: firstly, because the author decided to use only one thousand most common English words (a semantic dominant to be retained in Polish); and secondly, because the illustrations – from diagrammatic to extremely detailed – are an indispensable, though variably integrated with the verbal, medium of knowledge transfer. This paper focuses on the second aspect. Specifically, it discusses: rigorous requirements for text volume and location (exacerbated by the said 1000-word list); technical issues (including choosing typefaces, formatting text, modifying graphics etc.); overlapping responsibilities of the editors, the translator and the DTP artist; and unusual text-image relations (e.g. the image helping a translator decode what he actually translates).

Key words: comic book, picturebook, popular science translation, intersemiotic translation, publishing practices.

Słowa kluczowe: komiks, książka obrazkowa, przekład literatury popularnonaukowej, przekład intersemiotyczny, praktyka wydawnicza.

W niniejszym artykule zdaję sprawę z przekładu popularnonaukowej książki obrazkowej *Tłumacz rzeczy* (Munroe 2016). Moim celem jest pokazanie problemów, z jakimi może zetknąć się tłumacz takiego typu literatury, a które wynikają głównie z jej formy graficznej.

Przeplatać się tu będą elementy zarówno teorii, jak i praktyki przekładu, motywy związków między tekstem a obrazem, praktyk wydawniczych i różnorodnych technikaliów. Zacznę od przedstawienia książki i autora, prezentując jego wcześniejsze utwory. Ponieważ w porównaniu do przekładu artystycznego o przekładzie literatury popularnonaukowej pisze się niewiele, nakreślę następnie kontekst – skąpy – takiej pracy, odwołując się do badań nad tłumaczeniem, obrazem, edukacją i komiksem. Potem omówię warstwę tekstu i typografii, by przejść do techniczno-redakcyjnych perypetii. Po nich przywołam prace z zakresu tłumaczenia audiowizualnego (AVT), komiksu i lingwistyki, ukazujące związki tekstu i obrazu. Następnie zaprezentowany zostanie wybór problemów tłumaczeniowych, które wynikły z owych związków. W podsumowaniu zestawione zaś zostaną głównie wątki wydawnicze. Odwołania do stron *Tłumacza rzeczy* podaję bez odnośnika „(Munroe 2016)”; numeracja stron przekładu i oryginału jest taka sama.

Skąd taka książka

Tłumacz rzeczy powstał jako odrośl komiksu internetowego *xkcd*, który tematykę czerpie z nauk ścisłych, a jego treść (i humor) często pozostaje niezrozumiała dla niespecjalisty. Kolejne odsłony *xkcd* zwykle przybierają formę czarno-białego paska rysowanego kreską jak ze szkolnego zeszytu (takimi zresztą bazgrołami były pierwsze wycinki: xkcd.com/6/), typowo przyjmując postać poziomej sekwencji ramek (ale mogą też obyć się bez nich: xkcd.com/1749/, lub wystąpić w innych konfiguracjach: xkcd.com/1352/). Dymkom brak obramowania, mówiącą postać łączy z tekstem jedynie linia, sam tekst wygląda na pisany odręcznie drukowanymi literami, a postaci to najczęściej patyczkowe ludziki (ang. *stickman*) bez twarzy (jeden z nich przedstawia samego autora, rys. 1). Autor nieraz wykracza poza tę konwencję, publikując: a) nie historyjki, ale wykresy (xkcd.com/1281/), rzadko – kolorowe (xkcd.com/1410/); b) ruchome obrazki (xkcd.com/1331/;

xkcd.com/1264/); c) interaktywne opowieści (xkcd.com/1350/); d) reportaż rysowany na żywo (Munroe 2014); czy e) grę (xkcd.com/1608/) – wszystkie utrzymane w podobnym stylu. W końcu powstał plan rakiety Saturn V (xkcd.com/1133/) przypominający formą kalkografię lub światłodruk, choć ciągle wykonany tą nieco nieregularną, odręcznie rysowaną kreską. Został on opatrzony objaśnieniami napisanymi za pomocą, jak mówi autor, „tysiąca słów, których ludzie używają najczęściej”. Bazując na tej formie, Randall Munroe skonstruował *Tłumacza rzeczy*. Pod względem wyzwań stojących przed tłumaczem książka ta jest więc dość wyjątkowa: po pierwsze, konsekwentne używanie jedynie tysiąca prostych słów trzeba uznać za Barańczakową (1990) dominantę semantyczną, którą należało zachować w polszczyźnie; po drugie, przedstawiane ilustracje – czasem schematyczne, a czasem niebywale szczegółowe – są nieodzownym, ale w różnym stopniu zintegrowanym z warstwą werbalną, medium przekazywania wiedzy.

Z pierwszej cechy autor tłumaczy się we wstępie książki: pisze, że bojąc się ludzkiej oceny, używał słów trudnych – często bez potrzeby – aby być postrzeganym jako osoba inteligentniejsza. Użycie samych prostych i powszechnie zrozumiałych słów ma zatem obalać barierę w zrozumieniu tego, jak coś działa, ale także barierę psychospołeczną, która paraliżuje komunikację. Autor dobierał ów tysiąc słów, korzystając z list frekwencyjnych różnych korpusów tekstów (w tym własnej korespondencji) oraz intuicji. Tłumacz natomiast, aby stworzyć polski analogon, poza własną zwodną intuicją i tekstem oryginału posiłkował się listami frekwencyjnymi – zarówno polskimi, jak i angielskimi – oraz listą stworzoną przez autora. Poniżej pomijam ten wątek i opisuję drugi aspekt.

Nauka popularna: przekład i obraz

Monika Linke-Ratuszny (2016: 231), dokonująca przeglądu sposobów podejścia do tłumaczenia tekstów popularnonaukowych, „których rola znacząco obecnie wzrasta”, pisze we wstępie, że znajdują się one na marginesie zainteresowań przekładoznawców. Czy ten brak wynika z tego, że nie stanowią wyzwania artystycznego, czy z tego, że ich tematyka i grupy odbiorców są zbyt różnorodne – nie wiemy. Widać za to, że podchodzi się do nich podobnie jak do tekstów specjalistycznych, podkreślając znaczenie języka specjalistycznego oraz pomijając rolę ilustracji, co jest sprzeczne z ideą *Tłumacza rzeczy*. Nadzieję, że to się zmieni, budzi podsumowanie

Linke-Ratuszny (2016: 248), która zwraca uwagę na te niezbadane obszary: „Obok tradycyjnych dziedzin i form przekazu pojawiają się nowe, odzwierciedlające dynamikę rozwoju komunikacji międzykulturowej, w tym także w zakresie popularyzacji osiągnięć nauki”.

Więcej wiadomo o samej ilustracji popularnonaukowej, wyrosłej częściowo z długiej tradycji ilustrowania prac naukowych; sięgnąć możemy choćby do jednego z najstarszych diagramów z *Elementów* Euklidesa (na papirusie Oxyrhynchus 29 z III w. p.n.e.). Obrazy przekazujące wiedzę lub ułatwiające jej przyswojenie mogą przybierać również inne formy: planów architektonicznych, map, schematów, zdjęć medycznych, wykresów, infografik etc. Wiele przykładów podaje Sunil Manghani (2013), nakreślając historię kulturowego zwrotu ku komunikacji obrazami.

Rozwój książek obrazkowych dla dzieci wyprowadza zresztą Janina Wiercińska (1986: 76–98) z funkcji dydaktycznej, urozmaicającej uczenie się. Bo czemu właściwie służą rysunki podporządkowane popularyzacji nauki? – rozumieniu świata, pobudzaniu ciekawości poznawczej i kreatywności w rozwiązywaniu problemów. Dydaktycy mówią, że materiał wizualny uatrakcyjnia książkę, ułatwia wyobrażanie sobie opisywanych zjawisk lub obiektów, zapamiętywanie, strukturyzowanie wiedzy czy rozumienie tekstu (Levin 1981; Levin, Anglin, Carney 1987, za: Mayer, Gallini 1990). Jak piszą Mayer i Gallini, ilustracje zawierające opisy elementów i etapy ich działania pomagają zbudować w umyśle model jakiegoś zjawiska, a przez to zapamiętywać wyjaśnienia, pojęcia i radzić sobie z problemami.

Pomiędzy atrakcyjnością a trafnością naukową należy zachować oczywiście równowagę. Komiksowe podręczniki, w których nośnikiem faktów jest prócz obrazu również fikcja literacka, zwiększają skuteczność uczenia się studentów (Hosler, Boomer 2011). Jak działa tu komiks? Hosler (2012; przeł. J.O.) mówi w wywiadzie: „Kiedy z obrazu robi się część opowieści, trzeba przejść przez ten rysunek, przez jego zawartość, żeby przejść przez samą opowieść. [...] Naukowcy, zwierzęta, rośliny, a nawet komórki i cząsteczki mogą stać się postaciami. Daje to czytelnikowi ludzką więź z treścią”. Komiks jako medium wyjaśniające naukę laikowi ma go zatem angażować w poszukiwanie wiedzy.

Mico Tatalovic (2009: 2; przeł. J.O.) w przeglądzie komiksów (popularno)naukowych oraz badań nad nimi zauważa, że:

istnienie sekwencji powiązanych z sobą w opowieść obrazów (ramek) odróżnia komiks od zwykłych ilustracji, które mogą odwoływać się do komiksowych

środków wyrazu, ale ostatecznie pozostają częścią innego medium: opierającej się na tekście książki, bazującego na obrazie plakatu itd.

Odnosi się to także do *Thumacza rzeczy*, który pomimo elementów stylu graficznego komiksu nie wykazuje (poza kilkoma wyjątkami) znamion sztuki sekwencyjnej Willa Eisnera (1994). Nawet rozdziały nie mają tu określonej kolejności – plansze można traktować jako osobne plakaty (ostatnia zresztą jest właśnie w tej formie dołączona do książki). Kolejne karty *Thumacza rzeczy* charakteryzuje natomiast większa niż w książkach obrazkowych mozaikowość, wyróżniona przez Perry'ego Nodelmana (2012) jako cecha komiksowa.

Tatalovic (2009; przeł. J.O.) podaje za Davidem Buckinghamem i Margaret Scanlon (2003) przykład porównania książek edukacyjnych o dinozaurach z 1978 i 1998 roku, w których z czasem „tekst faktycznie stał się komentarzem do obrazków, podczas gdy w starszych książkach zasadnicza część tekstu była niezależna od obrazu”. A więc nawet jeśli książki takie pozostają poza zainteresowaniem teoretyków komiksu, obserwowane jest w nich wzrastające sprzężanie się tekstu i obrazu. Tutaj wynika ono również z tego, że rysunki i tekst są „produktem jednej myśli”, jak Wiercińska (1986: 98) nazywa książkę autorską. Główne pytanie tu zadawane to: jaki wpływ ma to sprzężenie na pracę tłumacza?

Tekst i napis

Przy silnym sprzężeniu sensotwórczym obrazu i przekazu werbalnego, na przykład przy tworzeniu audiodeskrypcji (Pérez-González 2014: 102–104; Remael, Vercauteren 2007), „najtrudniejszy i najbardziej czasochłonny jest etap podjęcia decyzji co do tego, co i jak opisać” (Jankowska 2014); podobnie dzieje się w tłumaczeniu podpisów (tzw. *channel-based explicitation*, Perego 2003). W przypadku omawianej książki przed etapem selekcji pojawia się pytanie bardziej podstawowe: gdzie jest to, co mam przetłumaczyć? Mamy bowiem w *Thumaczu rzeczy* takie standardowe elementy (patrz tło w rys. 2), jak tytuł strony (wielkość czcionki 24 pkt.), akapity wprowadzające (8 pkt.), tytuły okien tekstu (10 pkt.), akapity w samych oknach (6 pkt.), ale jest tam również tekst – nazwijmy go komikсовym odręcznym – wypowiedany przez baraszkujące po panelach postaci lub pojawiający się w różnych żartobliwych komentarzach (np. w tabelce porównującej człowie-

ka i ośmiornicę) i w końcu, okazjonalnie, tekst wpisany w grafikę (np. na urządzeniach, jak choćby mikrofalówka). Dlaczego w nawiasach podałem wielkości czcionek? Bo teksty wpisane w grafikę są jeszcze mniejsze: te na skrzyniach w ładowni na rys. 2 są wysokości 2 pkt., a najmniejszy napis, jaki tłumacz znalazł, ma około 1 pkt. (słowo *air* mieszczące się na mniej niż 0,5 mm²!). To spostrzeżenie sprawiło, że całą książkę trzeba było dokładnie przejrzeć przez (elektroniczną) lupę. Niedogodności tej nie usunęły programy edycji tekstu – ów drobny druk wpisany w grafikę nie jest oznaczony ani edytowalny. Szukaj wiatru w panelu!

Spójrzmy nie tylko na wielkość fontów, ale i na zagęszczenie tekstu: porównanie *The US's laws of the land* (czyli konstytucji USA; s. 14) i drugiej strony opisu rakiety Saturn V (s. 29) daje wynik 2205 słów (11617 znaków) do 127 (631). W tym drugim wypadku dość jest miejsca, by dowolnie manipulować rozmiarem i położeniem pól tekstowych. W pierwszym zaś, mimo że to dwukolumnowy tekst ciągły (95 linii, 4397 znaków wobec 89 linii i 4623 znaków w języku polskim), należy zmieścić go, wraz z głosami na marginesach, w skali całej strony. Podobne ograniczenie stosowało się do trzykolumnowych wstępów na każdej stronie, w których zwiększona liczba linii niebezpiecznie (i nieestetycznie) zbliżałaby się do umieszczonych poniżej rysunków i opisów. Jeśli w tłumaczeniu podpisów filmowych mówi się o kontroli długości tekstu w mikroskali (ok. 35–40 znaków w jednej linijce; patrz np. Belczyk 2007: 13), to tutaj oprócz niej pojawia się skala mezoskopowa (liczba linii i kolumn). Gdy tam można zwykle korzystać z bogactwa polszczyzny, tutaj ogranicza nas lista tysiąca słów – szczęśliwie słowa częstsze są z reguły również krótsze (wg jednego z wariantów prawa Zipfa¹; Sigurd i in. 2004; Zipf 1935: 38). Dodajmy, że w tłumaczeniu z angielskiego na polski liczba wyrazów zwykle maleje o 10–30% (Rybacki 2010; w ogólności wartość ta zależy od danej pary języków), co może być niekorzystne dla tłumacza rozliczanego w arkuszach. Nie jest wprawdzie oczywiste, jak przekłada się ona na liczbę znaków (w polskiej beletrystyce stosunek liczby znaków do wyrazów wynosi ok. 6,5)². Przy rozważanych

¹ Najpowszechniej znane prawo Zipfa mówi, że pozycja słowa na liście frekwencyjnej jest odwrotnie proporcjonalna (potęgowo) do częstości jego występowania. Zipf zauważył jednak również odwrotnie proporcjonalną zależność pomiędzy częstością występowania jednostki językowej, a jej długością.

² Obliczone na własnym, dość eklektycznym zbiorze 232 książek: w tym 100 powieści polskich z przełomu XIX i XX wieku, 28 tłumaczeń anglojęzycznych klasyków powieści oraz dzieł Lema, tłumaczeń Philipa K. Dicka oraz Terry'ego Pratchetta.

tu ograniczeniach miejsca należy być powściągliwym (ostatecznie moje tłumaczenie jest oszczędniejsze o 14,5% słów względem oryginału, dzięki czemu liczba znaków została zachowana z dokładnością do 0,1%; w wartościach bezwzględnych: 50 206 słów i 253 020 znaków ze spacjami po angielsku wobec 42 940 słów i 253 228 znaków po polsku, wliczywszy strony od VIII do 57, bez uwzględniania tekstu wpisanego w grafikę). Od literatury pięknej odróżnia polskiego *Thumacza rzeczy* jednak przede wszystkim stosunek znaków do wyrazów wynoszący 5,9, średnio więc dużo krótsze słowa.

Jak zaznacza Federico Zanettin (2016: 21–23), wbrew pozorom w przekładzie nie tylko warstwa językowa podlega zmianie, lecz można jej poddać również elementy grafiki (to jednak dodatkowy koszt wydawcy). Na rys. 3 i 4 pokazano zmiany kroju pisma (który na okładce pozostał niezmieniony). Ułatwiły one nieco przekład: we wstępach w kolumnie mieści się średnio 42,3 znaku przed zmianą i 46,0 po zmianie (z dokładnością $\pm 0,2$), choć równocześnie nastręczyły kolejnego problemu technicznego: krój i pochylenia nie zostały wszędzie należycie podmienione, należało więc cały tekst pod tym względem zweryfikować (rodzi się wątpliwość: czyje to zadanie?). Ustalenie kroju pisma (gdy już wiadomo było, że nie zostanie użyty krój oryginalny) było w interesie tłumacza – bez tego bowiem nie wiedziałby, ile ma miejsca w polach tekstowych. Grafik stworzył trzy propozycje krojów (jedną z inicjatywy tłumacza), a redakcja dokonała wyboru. Krój z rys. 4 nie był omawiany z tłumaczem; pojedyncze inne zmiany pomijam. Stoję na stanowisku, że ten dobór nie odzwierciedla zamierzonego w oryginale charakteru liternictwa, ponieważ: a) czcionki w nagłówkach i wstępach w oryginale są zaokrąglone, stwarzają wrażenie niezobowiązującego tekstu, przyjaźniejszego niż w wersji polskiej; b) litery wstawek komiksowych mają charakter pisma odręcznego (rys. 1), co odpowiada ich roli autorskiego, humorystycznego komentarza – jeden z komiksowych ludzików przedstawia przecież autora (o komunikatach wyrażonych formą pisma wspomina Kubaszczyk 2016: 98–99). W wersji polskiej (rys. 4) wybrano krój jedynie przypominający pismo odręczne, co natychmiast daje się zauważyć (Zanettin 2016: 21 twierdzi, że w podobnych wypadkach zdarza się skanowanie i wykorzystywanie czcionek autora; niedostatki liternicze w tłumaczeniach komiksów omawia też Jüngst 2016: 183). Trafna wydaje się natomiast uwaga redaktor prowadzącej, że rozstrzelanie tak duże jak w oryginale może utrudniać czytanie. Mamy tu sytuację zbliżoną do tej, w której wydawca wyznacza strategię tłumaczenia (Majkiewicz 2010: 138). Choć w książce

obrazkowej decyzja dotyczy warstwy wizualnej i nie wpływa na strategię przekładu, może wpłynąć na jego odbiór. Rodzi się pytanie: czy tłumacz powinien brać udział w takich ustaleniach (chodzi tu zarówno o jego wpływ na podejmowane decyzje, jak i o zwiększony nakład pracy) i czy powinien czuć nad integralnością wizualną utworu?

Technikalia i pułapki braku specyfikacji

Warto wspomnieć, że z początku nie było jasne, w jakiej formie wydawca pragnie otrzymać przekład, a więc i jak ma przebiegać tłumaczenie. Na podstawie przesłanego pliku pdf tłumacz, niedysponujący wówczas programem do edycji tego formatu plików, przygotował próbkę w otwartym programie graficznym GIMP: to uciążliwe przedsięwzięcie miało pokazać, że można zmieścić tekst w zadanych ramach. Ręczne sprawdzanie wymiarów ponad tysiąca pól tekstowych i ich numerowanie byłoby nieproporcjonalnie czasochłonne zarówno dla tłumacza, jak i wydawcy (cały tekst trzeba by przepisać). Nieodświadczony tłumacz poprosił zatem wydawcę o plik składu tekstu z edytowalnymi oknami, a po konsultacjach ze skonfundowaną redaktorką ustalili, że zostanie plik programu InDesign (choć tekst jak na rys. 4 lub 6 musiał edytować grafik według wskazówek tłumacza). Wymagało to kolejnej umowy z wydawcą oryginału, dodatkowych kosztów i dwu miesięcy zwłoki. Już po publikacji polskiego przekładu tłumacz sprawdził, że wszystkie potrzebne możliwości edycji pliku pdf zapewnia program Adobe Acrobat. A zatem brak doświadczenia tłumacza i brak wytycznych redakcji w przygotowaniu książki obrazkowej naraziły wydawcę na koszty, a tłumacza na zwłokę w rozpoczęciu tłumaczenia.

Sprawa ta miała dalsze konsekwencje, bo oto pierwotny pdf różnił się od plików InDesigna. W pierwszym: a) brakowało listy 1000 słów (oraz posłowania wyjaśniającego, jak ją stworzono); tłumacz, który nie widział wersji papierowej, nie mógł wiedzieć, że te puste strony mają być zapisane, i strategię tłumaczenia opracował bez tej fundamentalnej wiedzy; b) brakowało okładki i obwoluty, które oprócz noty reklamowej i noty o autorze zawierały kolejną planszę, jak każda inna strona książki; c) niektóre strony miały więcej obrazków. Jak wyglądałby przekład, gdyby tłumacz nie poprosił o dodatkowe pliki? Czy standardowe licencje na przekład udzielane wydawcom obejmują przekazanie plików elektronicznych i czy redakcje sprawdzają zgodność owych plików z wydaną książką?

Praca na źródle elektronicznym ma kolejne, pokrewne powyższym mankamenty. Bo oto natknął się tłumacz na białe napisy na białym tle, na strzałki (jak na rys. 3) wychodzące znikąd, na elementy, które są w pierwotnym pliku pdf, ale nie w pliku składu tekstu (np. na plakacie *Dotykacz nieba* drugie piętro po prawej jest puste – w innej wersji był tam sklep z miniaturowymi drapaczami chmur). Decyzja należy oczywiście do wydawcy dysponującego oryginalnym egzemplarzem drukowanym. Można też wspomnieć o strzałkach (edytowalnych) łączących pola tekstowe z odnośnym fragmentem rysunku – gdy w tłumaczeniu zmienia się długość lub położenie linii tekstu, należy je przesunąć. Tłumacz gdzieś tam robił to przy okazji, grafik natomiast, jak się wydaje, strzałek nie modyfikował, gdyż takie niedociągnięcia zostały wychwycone przez korektę oraz tłumacza. Jak widać, również grafikowi brakowało jasnych wytycznych.

Zwróćmy uwagę, że i tekstowi można nadawać kształt – może sam stać się obrazem lub jego cieniem. Tutaj niekiedy okalał sąsiadujące elementy. Usytuowany po prawej stronie ilustracji nie sprawiał kłopotu, gdyż oknom nadano odpowiedni kształt, do którego wyrównany do lewej tekst sam się dopasował. Należało jednak zachować jednorodną długość linii, dobierając odpowiedniej długości słowa i zmieniając ich szyk. Układ taki widać na s. 49, wokół zajmującego pół strony słońca. Tłumacz był więc odpowiedzialny za łamanie tekstu tak, jakby rozstawiał napisy filmowe, choć układ tekstu ma tu jedynie wymiar estetyczny (nie jest zaś istotna szybkość czytania). Łamanie tekstu na lewo od grafiki było trudniejsze (patrz rys. 3), a niestaranne mogło bardziej razić; za to w tekście wyśrodkowanym, jaki umieszczono wewnątrz kół przedstawiających planety (s. 38), problemem była dozwolona długość wersów (≤ 22 znaki w języku angielskim, ≤ 25 w języku polskim). Podobnie wyglądało tłumaczenie tablicy Mendelejewa: każda z jej 118 komórek mieściła tekst lub/i rysunek opisujący dany pierwiastek, opis ten dało się jednak wydłużać do siedmiu wersów (na ok. 4 cm² było w języku angielskim 4–87 znaków opisu; w języku polskim 2–114). Bardziej wymagające były podpisy kontrolek w kokpicie (s. 31) lub przeplatających się rur pod maską samochodu (s. 11–12), bo różnej długości i wielkości napisy trzeba było wtłoczyć w dość rozmaicie rozmieszczone elementy grafiki. Można tu zadać pytanie: czy jeśli tłumaczenie w żadnym wyobraźalnym układzie się nie mieści, znaczy to, że mamy do czynienia z nieprzekładalnością? W teorii odpowiedź jest twierdząca niezależnie od definicji tego pojęcia – zachowanie układu tekstu można uznać za niezbędny element ekwiwalencji. W praktyce wyrokowanie o nieprzekładalności zależy

słów), z formą „leksykonu” (dodawanie objaśnień do objaśnień byłoby nadmiarowe, a także naruszałyby spójność estetyczną – choć zdarza się je stosować w komiksach) czy *user experience* (w sensie znanym z projektowania interfejsów człowiek – komputer).

Do kwestii strukturalnych dołącza sekwencyjność, a więc definicyjna własność komiksu według McClouda. Pomimo komiksowych elementów stylu graficznego omawianej książki, własność ta pojawia się rzadko i nie ogranicza tłumacza. Przykładowo na s. 21, na której główne ilustracje to tylko pojedyncze migawki, a ruch sugerowany jest za pomocą strzałek, znajduje się humorystyczny dodatek (rys. 4) obrazujący proces górotworu. Zwykle jednak kolejność czytania tekstu wokół diagramów jest dowolna. Są jedynie dwa wyjątki, w których potrzebny był opis sekwencyjny: etapy zapłonu bomby atomowej (s. 24) i otwieranie zamka za pomocą wytrycha (s. 17; rys. 5). W pierwszym wypadku dziewięciu zepchniętym na bok strony, ułożonym pionowo klatkom towarzyszy dziewięć akapitów (każdy po 60–120 znaków w 4–7 wersach; ograniczenie miejsca przypuszczalnie wynikało stąd, że sekwencja musiała w całości zmieścić się pośród innych ilustracji i opisów, a więc rozplanowanie przestrzeni było dla autora trudniejsze). W drugim należało zadbać, by kolejne akapity zamykały się w danej kolumnie, istotnie związanej z kolejnym obrazkiem. W obu wypadkach było dość miejsca, aby zadanie nie nastroczało trudności.

Pozostając wciąż przy stylu komiksowym, wspomnę o występowaniu w *Thumaczu rzeczy* typowo komiksowych onomatopei lub wykrzykników (*DING!*, *CLICK*, *WHAM*, *SPLOOSH*, *PTOO*, *SLURP*, *WHEEE!*, *BYE!*) o kroju jak na rys. 4, zwykle połączonych linią dymka z jakimś obiektem. Nie wymagając interwencji literniczej, nie miały dużego wpływu na pracę tłumacza, wszystkie jednak zostały przełożone (bez względu na ich przejrzystość znaczeniową dla użytkowników języka polskiego; o różnych strategiach piszą Garcés, Carmen 2008).

Bodaj najciekawsza relacja pomiędzy słowem a obrazem była następująca: rysunek (zwykle bardzo szczegółowy) pomagał w rozstrzygnięciu, co tłumacz w ogóle tłumaczy. Było to istotne z powodu ograniczenia listy dopuszczalnych słów, przez co z reguły rzeczy nie nazywają się w *Thumaczu rzeczy* tak, jak się nazywają. Na skutek uproszczenia leksyki denotacja związków wyrazowych, w tym nazw własnych, traci na czytelności. Na niewiele się tu zdadzą rozważania dotyczące przekładu nazw własnych (Król-Gierat 2014), zanim bowiem doszło do przekładu interlingwalnego, autor już dokonał specyficznego przekładu intralingwalnego. „Specyficznego”,

ponieważ podział Romana Jakobsona (2009 [1959]) nie wyodrębnia tłumaczenia na podzbiór tego samego języka (por. matematyczne: iniekcja a surjekcja). Nazwy własne zostały przekodowane i w nowym brzmieniu stały się znaczące. Trzeba je było odkodować, przetłumaczyć i zakodować lub – jako znaczące – tylko przetłumaczyć.

Znakomicie ilustrują to ładowniki marsjańskie (s. 39), które można rozpoznać albo rozwiązując swoiste kalambury (np. *good chances car* to ładownik Opportunity), albo szukając w Internecie (Edytorzy Wikipedii 2017) łazika o kształcie jak na rysunku. Zwykle guglowanie terminologii (Dziewańska 2008) jest nieprzydatne ze względu na wspomniane zakodowanie. Podobnie jest z tłumaczeniem na mapie nieba nazw gwiazdozbiorów (np. *cutting stick stopper*, czyli „zasłona przed tnącym kijem”, to Tarcza) – kiedy nie uda się jakiejś odgadnąć, tułaczka po polskojęzycznej mapie nieba pozwala znaleźć konstelację o odpowiednim kształcie. Kształty te umożliwiły też zweryfikowanie poprawności oryginału, w którym jeden gwiazdozbiór podpisany był mylnie.

Na zakończenie przedstawiam trzy (subiektywnie) najciekawsze problemy tłumaczeniowe. W szafie serwerowej (rys. 6) markę IBM rozpozna każdy, mimo że angielskie rozwinięcie skrótu: *interesting business machines*, jest częściowo zmyślone; zakodowaną nazwę marki w centrum, ang. *trees between hills*, tłumacz też winien rozszyfrować. W sukurs przychodzi rysunek oddający charakterystyczne linie obudowy komputerów marki DELL. O ile jednak czytelnik angielski zna znaczenie słowa *dell*, o tyle dla Polaka „zalesiona dolina”, a tym bardziej „DÓŁ W GÓRACH DRZEW” (uwaga na listę 1000 słów!) jest absurdem; podobny do oryginału „DÓŁŁ” ma więc ułatwić zagadkę (na możliwe funkcje błędów pisowni zwraca uwagę Kubaszczyk 2016: 75–79). Tropu tego nie odczytał operator DTP, usuwając drugie Ł jako literówkę – zmianę tę cofnięto na etapie korekty autorskiej. Jest to przykład błędu wynikłego z zespołowego charakteru pracy nad tego typu tekstami, na co wskazywał Jankowski (2014). Z kolei rys. 7 obrazuje ekstremalne ograniczenie miejsca dostępnego dla tekstu przekładu. Ponownie grafik nie odczytał intencji tłumacza i zamiast wpisać tłumaczenie w miejsce oryginału, poprawił je, ułożył obok i dodał strzałki, czyli wybrał rozwiązanie bezpieczne, ale nieekwiwalentne graficznie.

Ostatni przykład wiąże się ze złożeniem różnego typu ograniczeń: s. 50 przedstawia linijki podające długość, temperaturę, szybkość i wagę różnych obiektów. Przy skali z wagą (rys. 8) pojawia się opis czytanego psa, Wishbone’a, z popularnego w USA serialu. Opis ten jest połączony strzałką

z komentarzem mówiącym w wersji oryginalnej, że autor wie coś o literaturze tylko dzięki temu serialowi, oraz z rysunkiem rodziny siedzącej przed telewizorem, z którego dobiega szczekanie. Dodajmy, że w innych miejscach skali są jeszcze opisy czterech innych znanych psów. Jak więc poradzić sobie równocześnie z ograniczeniami: a) kontekstu (inne psy); b) kultury (słabo rozpoznawalny w Polsce serial); c) kontekstu graficznego (rodzina przed telewizorem); d) miejsca (trzy linie po <50 znaków); e) wagi obiektu (sic!)? Trudno znaleźć tak wielostronne problemy w książkach nieobrazkowych.

Podsumowanie

Jak pokazałem, w książce popularnonaukowej obraz i słowo mogą być dla siebie nieodzwonne, potrafią się spleść nie mniej ściśle niż w komiksie czy książce obrazkowej. Splot ten w przypadku *Thumacza rzeczy* objawiał się głównie ograniczeniem miejsca, podobnym do tego w przekładzie audio-wizualnym, choć w wielu skalach i wariantach. Większość problemów była jednak spowodowana pracą częściowo zespołową i „koniecznością projektowania książki jako całości” (Wiercińska 1986). Z nich właśnie wynikają pytania dotyczące praktyk wydawniczych: Jak ustalać zakresy obowiązków tłumacza (głos doradczy czy formułowanie strategii?), grafika czy operatora DTP w sprawach spójności graficznej (krój pisma, łamanie, zmiany grafiki itd.)? Jak planować przebieg tłumaczenia (formaty elektroniczne dostępne dla kolejnych członków zespołu)? W tym także, jak ustalać stawki tłumaczenia, gdy ograniczenia techniczne zwiększają obciążenie, a zmniejszają ilość wynikowego tekstu?

Organizacje – takie jak Instytut Książki lub stowarzyszenia tłumaczy – dostarczają informacji dotyczących rynku książki, wypracowują standardy (Paszkiert 2011; Fordoński 2012; Dobrołęcki, Tenderenda-Ożóg 2016) oraz opisują dobre (i faktyczne) praktyki wydawców i tłumaczy (Stowarzyszenie Tłumaczy Literatury 2017). Nie wspominają o nich natomiast w kontekście komiksu, mówiąc w najlepszym wypadku o „książkach ilustrowanych” lub „innych”. Podobnie nie wiemy, czy i gdzie ukryte są komiksy i książki obrazkowe w raporcie czytelnictwa Biblioteki Narodowej (Koryś 2017). Standardy pracy nad takimi tekstami powinny jednak być wypracowane przez zespoły redakcyjne.

Bibliografia

- Antos G., Opiłowski R. 2015. *W drodze do lingwistyki obrazu. Kierunki rozwoju nowej subdyscypliny lingwistycznej z perspektywy polsko-niemieckiej*, „Tekst i Dyskurs – Text und Diskurs” 8, s. 11–36.
- Barańczak S. 1990. *Mały, lecz maksymalistyczny manifest translatologiczny*, „Teksty Drugie” 3, s. 7–66.
- Belczyk A. 2007. *Tłumaczenie filmów*, Wilkowiec: Dla szkoły.
- Buckingham D., Scanlon M. 2003. *Education, Entertainment and Learning in the Home*, Buckingham: Open University Press.
- Cackowska M. 2009. *Czym jest książka obrazkowa? O pojmowaniu książki obrazkowej w Polsce*, część II, „Ryms” 6, s. 14–16, http://ryms.pl/artykul_szczegoly/12/czym-jest-ksiazka-obrazkowa-o-pojmowaniu-ksiazki-obrazkowej-dla-dzieci-w-polsce-czesc-i-ii-i-iii.html [dostęp: 10 lipca 2017].
- Dobrołęcki P., Tenderenda-Ożóg E. 2016. *Rynek książki w Polsce 2015*, Biblioteka Analiz.
- Dziewańska K. 2008. *Rodzina Google w służbie tłumacza. Wyszukiwanie terminologii z pomocą Internetu*, „Rocznik Przekładoznawczy” 3/4, s. 51–65.
- Edytorzy Wikipedii. 2017. *List of Missions to Mars*, w: Wikipedia, The Free Encyclopedia, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_missions_to_Mars&oldid=774772293 [dostęp: 12 kwietnia 2017].
- Eisner W. 1994. *Comics & Sequential Art: Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form!*, New York: W.W. Norton & Company.
- Fordoński K. 2012. *Rynek przekładu literackiego w Polsce po roku 2000*, w: M. Ganczara, P. Wilczek, (red.), *Rola tłumacza i przekładu w epoce wielokulturowości i globalizacji*, Katowice: Wydawnictwo Naukowe „Śląsk”, s. 83–105.
- Garcés V., Carmen M. 2008. *Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. The case of Comics in Spanish*, w: F. Zanettin, (red.), *Comics in Translation*, London – New York: Routledge, s. 237–250.
- Hosler J. 2012, wywiad w: J.J. Meier, *Science Graphic Novels for Academic Libraries Collections and Collaborations*, „College & Research Libraries News” 73, s. 662–665.
- Hosler J., Boomer K.B. 2011. *Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science?*, „CBE—Life Sciences Education” 10, s. 309–317.
- Jakobson R. 2009 [1959]. *O językoznawczych aspektach przekładu*, przeł. L. Pszczółowska, w: P. Bukowski, M. Heydel, (red.), *Współczesne teorie przekładu*, Kraków: Znak, s. 43–49.
- Jankowska A. 2014. *Tłumaczenie jako alternatywna metoda tworzenia audiodeskrypcji*, „Przekładaniec” 28, s. 23–38.
- Jankowski J. 2014. *O przekładzie komiksu, czyli uwagi teoretyczno-praktyczne o tłumaczeniu graficznym*, „Między Oryginałem a Przekładem” 25, s. 67–85.
- Jüngst H.E. 2016. *Translating Educational Comics*, w: F. Zanettin (red.), *Comics in Translation*, London – New York: Routledge.

- Koryś I., Kopeć J., Zasacka Z., Chymkowski R. 2017. *Stan czytelnictwa w Polsce w 2016 roku*, Warszawa: Biblioteka Narodowa.
- Krajewska K., Lipińska E. 2014. *Przekład komiksów – przekład audiowizualny?*, w: *Wkład w przekład 2 Materiały konferencyjne 8. Studenckich Warsztatów Tłumaczeniowych „Zapętni w przekładzie”* 2013, Kraków: Korporacja Ha!art, s. 207–215.
- Król-Gierat W. 2014. *Bella signora dai capelli turchini czy może o kruczoczarnych włosach – przekład nazw własnych w polskiej wersji dubbingowej Pinocchia Roberta*, „Między Oryginałem a Przekładem” 23, s. 125–141.
- Kubaszczyk J. 2016. *Faktura oryginału i przekładu. O przekładzie tekstów literackich*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Levin J.R. 1981. *On the Functions of Pictures in Prose*, w: F.J. Pirozzolo, M.C. Wittrock (red.), *Neuropsychological and Cognitive Processes in Reading*, San Diego, CA: Academic Press, s. 203–228.
- Levin J.R., Anglin G.J., Carney R.N. 1987. *On Empirically Validating Functions of Pictures In Prose*, w: D.M. Willows, H.A. Houghton (red.), *The Psychology of Illustration: Vol. 1. Basic Research*, New York: Springer-Verlag, s. 51–85.
- Linke-Ratuszny M. 2016. *Kompetencja tłumaczeniowa w przekładzie tekstów specjalistycznych – analiza wybranych problemów na przykładzie tekstów popularnonaukowych*, „Rocznik Przekładoznawczy” 11, s. 231–250.
- Majkiewicz A. 2010. *Strategia tłumacza między „polityką” wydawcy a pracą redaktora*, „Między Oryginałem a Przekładem” 16, s. 131–151.
- Manghani S. 2013. *Image Studies: Theory and Practice*, London – New York: Routledge.
- Mayer R.E., Gallini J.K. 1990. *When Is an Illustration Worth Ten Thousand Words?*, „Journal of Educational Psychology” 82, s. 715–726.
- McCloud S. 1993. *Understanding Comics*, New York: Harper Perennial.
- Munroe R. 2014. *Landing (comic#1446)*, https://www.explainxkcd.com/wiki/index.php/1446:_Landing [dostęp: 29 kwietnia 2017].
- 2015. *I’m Going on a Book Trip!*, xkcd blog, <https://blog.xkcd.com/2015/09/22/im-going-on-a-book-trip/> [dostęp: 29 kwietnia 2017].
- 2016. *Tłumacz rzeczy*, przeł. J.K. Ochab, Warszawa: Czarna Owca.
- Nodelman P. 1988. *Words about Pictures: The Narrative Art of Children’s Book*. Athens, Georgia: The University of Georgia Press.
- 2012. *Picture Book Guy Looks at Comics: Structural Differences in Two Kinds of Visual Narrative*, „Children’s Literature Association Quarterly” 37, s. 436–444.
- Paszkiel S. 2011. *Raport o sytuacji tłumaczy literackich w Polsce*, Instytut Książki.
- Perego E. 2003. *Evidence of Explicitation In Subtitling: Towards A Categorisation*, „Across Languages and Cultures” 4, s. 63–88.
- Pérez-González L. 2014. *Audiovisual Translation: Theories, Methods and Issues*, London – New York: Routledge.
- Remael A., Vercauteren G. 2007. *Audio Describing the Exposition Phase of Films. Teaching Students What to Choose*, „TRANS. Revista de Traductología” 11, s. 73–93.
- Rybicki J. 2010. *Original, Translation, Inflation: Are All Translations Longer Than Their Originals?*, „Digital Humanities 2010: Conference Abstracts”, s. 363–364, plakat zaprezentowany na DH2010, Londyn, 7–10 lipca 2010.

- Sigurd, B., Eeg-Olofsson, M., Van Weijer, J. 2004. *Word Length, Sentence Length and Frequency–Zipf revisited*. „*Studia Linguistica*”, 58, s. 37–52.
- Stowarzyszenie Tłumaczy Literatury. 2017. *Dobre praktyki* [online]. <http://stl.org.pl/baza-wiedzy/dobre-praktyki/>. [dostęp: 14 kwietnia 2017].
- . *Sytuacja tłumacza* [online]. <http://stl.org.pl/baza-wiedzy/sytuacja-tlumacza/>. [dostęp: 14 kwietnia 2017].
- Stöckl H. 2004. *Typographie: Gewand und Körper des Textes – Linguistische Überlegungen zu typographischer Gestaltung*, „*Zeitschrift für Angewandte Linguistik*” 41, s. 5–48.
- Tatalovic M. 2009. *Science Comics as Tools for Science Education and Communication: A Brief, Exploratory Study*, „*Journal of Science Communication*” 8, A02.
- Tomaszkiewicz T. 2006. *Przekład audiowizualny*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wiercińska J. 1986. *Sztuka i książka*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Wincencjusz-Patyna A. 2013. *Między słowem a obrazem – kiedy rysunek staje się ilustracją*, „*DYSKURS: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*” 16, s. 236–248.
- Wyślouch S. 1994. *Literatura a sztuki wizualne*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Zanettin F. 2016. *Comics in Translation: An Overview*, w: F. Zanettin, (red.), *Comics in Translation*, London – New York: Routledge.
- Zipf, G.K. 1935. *The psycho-biology of language*. Cambridge MA: MIT Press.

I MADE THIS WHOLE BOOK
USING SIMPLE WORDS.

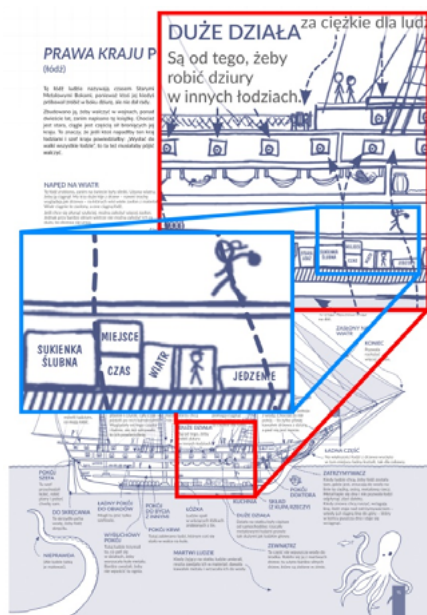
IT WAS FUN TO MAKE!

NOW ALL THE THINGS I
SAY SOUND LIKE THIS.

WAIT, FOR REAL?
PLEASE HELP.

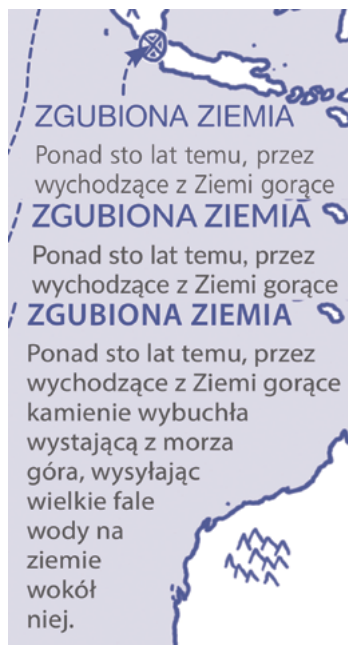


Rys. 1. Źródło: Munroe (2015)



Rys. 2. Przykładowa plansza wraz z dwoma powiększeniami tekstu (czerwone: 4x, niebieskie: 2,5x)

Rys. 3. Porównanie krojów pisma (od góry): Switzer Rounded [nagłówki] i Humanist 777 light [opisy] (wybór tłumacza), Lato (wybór redakcji), Myriad Pro (drugi wybór redakcji). Kroje oryginału to: Gotham Rounded/Book

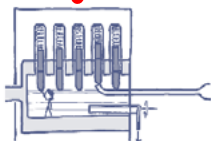


Rys. 4. Przykład wstawki sekwencyjnej. W wersji polskiej krój pisma z rodziny Dom Casual. W oryginale liternictwo odręczne

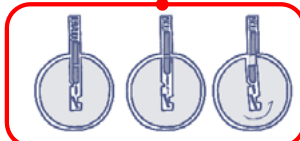
OSZUKAĆ MASZYNĘ

Taką maszynę da się otworzyć, nawet jeśli nie ma się dobrego kształtu. Tu jest jeden sposób, jak to zrobić:

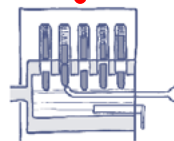
Zaczyna się, wkładając w otwór cienki kawałek metalu i uważnie nim kręcić.



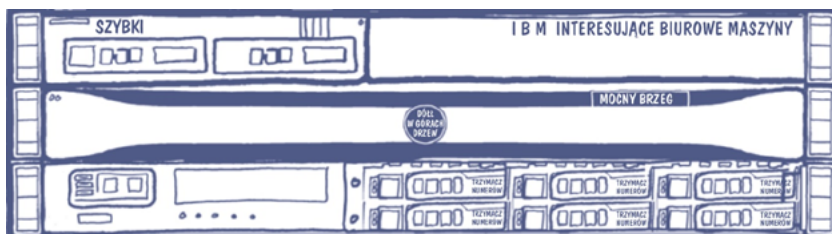
Kiedy się nim kręci, wkłada się drugi kawałek metalu i naciska jego końcem, jeden po drugim, podzielone kije. Jeśli uda się podnieść kij, gdy w tym czasie drugą ręką kręci się kłęczaczem, to jego brzegiem można złapać przerwy w kiju.



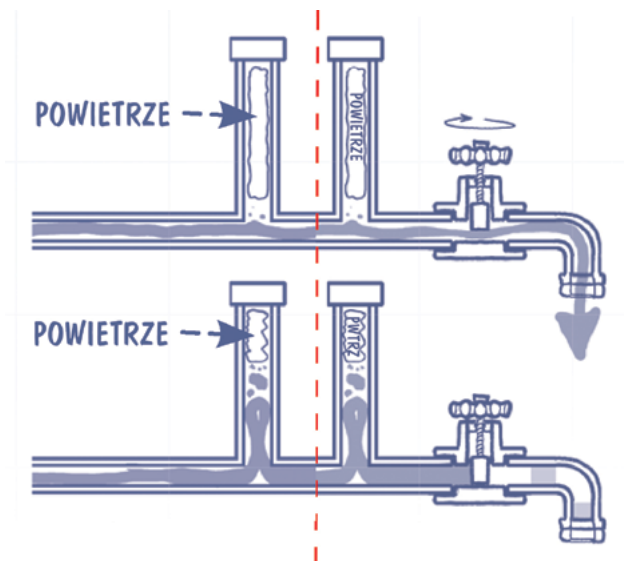
Jak długo będzie się próbowało przekreślić kłęczacz, kij pozostanie złapany. Gdy już każdy kij uda się złapać w kłęczacz, nic nie będzie go trzymać, przekreśli się i wyciągnie zab.



Rys. 5. Trójetapowa współkolejność objaśnień i ilustracji została na potrzeby niniejszego tekstu oznaczona czerwonymi ramkami



Rys. 6. Charakterystyczny wzór obudowy komputera pozwala odgadnąć jego markę. Słowo „szybki” ma ok. 4 pkt.



Rys. 7. Przykład ekstremalnego ograniczenia miejsca: w wersji tłumaczenia opacznie zrozumianej przez grafika (po lewej) i w wersji tłumacza (po prawej). W oryginale w oba bąble powietrza wpisano „air”



Rys. 8. Fragment linijki z wagą różnych obiektów. Obiektem ośmiokilogramowym w wersji angielskiej był pies Wishbone.